

Rancang Bangun e-commerce Kerajinan Tas

by Diana Laily Fithri

Submission date: 02-Aug-2018 10:26AM (UTC+0700)

Submission ID: 986962486

File name: Rancang_bangun_e-commerce_kerajinan_tas.pdf (417.64K)

Word count: 2004

Character count: 12085

Rancang Bangun E-Commerce Kerajinan tas Kabupaten Kudus berbasis Web responsive

Diana Laily Fithri¹
Universitas Muria Kudus
Diana.Laily@umk.ac.id

Abstrak – Kabupaten Kudus memiliki banyak usaha kerajinan, salah satunya adalah kerajinan tas yang ada di daerah Loram. Kerajinan tas daerah tersebut memiliki permasalahan dalam pemasaran. Pemasaran yang digunakan sekarang ini masih menggunakan sistem manual dengan menitipkan tas ke beberapa pasar dan toko. Melihat dari permasalahan tersebut dibuatlah rancang bangun e-commerce kerajinan tas berbasis web responsive dengan metode pengembangan waterfall, perancangan menggunakan *context diagram* dan *data flow diagram*. Dengan adanya sistem tersebut akan mempermudah pemilik kerajinan tas dalam memasarkan produk tas dan harapannya dapat meningkatkan omzet dan pendapatan daerah tersebut.

Kata Kunci : kerajinan, tas, e-commerce, web responsive

Abstract - Kudus Regency has many handicraft business, one of them is handicraft bag that exist in Loram area. Handicraft bags area has a problem in marketing. The marketing used today still uses the manual system by entrusting bags to several markets and stores. Viewing from the problem is made web design build web-based handicraft e-commerce with waterfall development method, design using context diagram and data flow diagram. With such a system will facilitate the owner of handicraft bags in marketing bag products and hope can increase the turnover and revenue areas.

Keywords: crafts, bags, e-commerce, web responsive

1. Latar Belakang

Setiap masyarakat memiliki keahlian yang bermacam-macam dalam menghasilkan suatu produk, termasuk masyarakat yang ada di daerah Loram Kabupaten Kudus. Banyak dari masyarakat tersebut memiliki usaha pribadi dan tergabung juga dalam usaha kelompok. Salah satu usaha kerajinan yang ada di daerah Loram adalah kerajinan produk Tas. Kerajinan tas sekarang ini sangat pesat perkembangannya apalagi untuk kerajinan tas motif bordir yang mengangkat ciri khas dari kota Kudus sendiri. Selain tas motif bordir, masih banyak tas yang dihasilkan dari usaha masyarakat tersebut, karena masyarakat loram sangat memiliki kreatifitas yang tinggi dalam hal mendesain motif dan model tas tersebut. Karena produksi yang besar dan memiliki model dan motif yang bermacam-macam, ada permasalahan yang dimiliki oleh masyarakat tersebut, yaitu media pemasaran. Media pemasaran sekarang ini yang banyak digunakan dengan memanfaatkan media internet untuk memasarkan suatu produk. Dengan adanya media tersebut harapannya kerajinan tas yang ada di Loram semakin luas untuk pemasarannya dan dapat meningkatkan omzet dan pendapatan masyarakat daerah Loram tersebut.

2. Landasan Teori

2.a. Rancang Bangun

Rancang Bangun adalah kegiatan menterjemahkan hasil analisa ke dalam bentuk paket perangkat lunak kemudian menciptakan sistem tersebut ataupun memperbaiki sistem yang telah ada.

2.b. E-Commerce

E-Commerce adalah proses penjualan dan pemasaran produk dan jasa dengan media elektronik.

2.c. Kerajinan tas

Kerajinan Tas adalah hasil produk masyarakat yang berasal dari bahan kain, plastik, kertas, kulit dll.

2.d. Web Responsive

Web Responsive adalah sebuah teknik yang digunakan untuk membuat layout website menyesuaikan diri dengan tampilan device pengunjung, baik ukuran maupun orientasinya. Jadi tampilan yang berada di desktop komputer dengan tampilan yang diakses melalui Smartphone.

3. Tinjauan Pustaka

Penelitian yang menjelaskan tentang analisa dan perancangan sistem informasi untuk penjualan

online untuk meningkatkan kerajinan tas, adalah penelitian yang membahas tentang sistem penjualan kerajinan tas untuk meningkatkan UKM di masyarakat dengan cara memanfaatkan media elektronik dalam memasarkan kerajinan tersebut. Perancangan yang digunakan dengan menggunakan *United Modelling Language (UML)* dan basis data My SQL.

Penelitian yang lain tentang Pembuatan sistem informasi E-Commerce penjualan tas dengan pesanan khusus menjelaskan tentang sistem penjualan tersebut khusus menangani pembuatan tas sesuai dengan pesanan, yang nantinya dapat meningkatkan omzet penjualan untuk masyarakat tersebut.

4. Metode Penelitian

4.a. Metode pengumpulan data

Tahapan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

- Metode Interview adalah metode tanya jawab yang dilakukan untuk pencarian dan penggalian data dan informasi.
- Metode Literatur adalah literatur dan bahan pustaka yang digunakan dalam penelitian.

4.b. Metode pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode waterfall dengan urutan tahapan sebagai berikut :

Metode air terjun atau yang sering disebut metode *waterfall* sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), permodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem ke para pelanggan/pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan.

Kelebihan Metode Waterfall

Kelebihan menggunakan metode air terjun (*waterfall*) adalah metode ini memungkinkan untuk departementalisasi dan kontrol. proses pengembangan model fase *one by one*, sehingga meminimalis kesalahan yang mungkin akan terjadi. Pengembangan bergerak dari konsep, yaitu melalui desain, implementasi, pengujian, instalasi, penyelesaian masalah, dan berakhir di operasi dan pemeliharaan.

Kekurangan Metode *Waterfall*

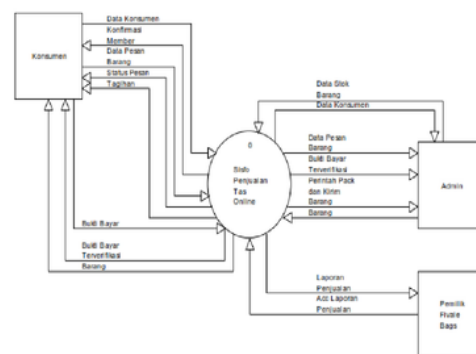
Kekurangan menggunakan metode *waterfall* adalah metode ini tidak

memungkinkan untuk banyak revisi jika terjadi kesalahan dalam prosesnya. Karena setelah aplikasi ini dalam tahap pengujian, sulit untuk kembali lagi dan mengubah sesuatu yang tidak terdokumentasi dengan baik dalam tahap konsep sebelumnya.

5. Implementasi Sistem dan Hasil

5.a. Konteks Diagram (DFD Level 0)

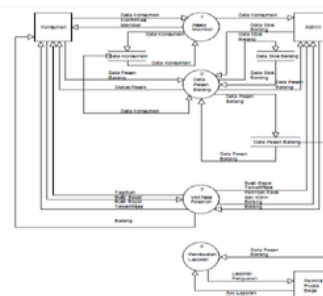
Konteks Diagram (DFD Level 0) merupakan tingkatan paling atas dalam sebuah Data Flow Diagram (DFD) yang terdiri dari satu proses secara global dengan external entity dan data flow serta belum menggunakan penggambaran data store. Berikut ini merupakan konteks diagram (DFD Level 0) pada sistem penjualan tas. Context Diagram dapat dilihat pada Gambar 1 dibawah ini:



Gambar 1 : Context Diagram

5.b. Data Flow Diagram

DFD Level 1 merupakan turunan dari DFD Level 0 dimana satu proses dalam DFD Level 0 lebih diperinci lagi menjadi beberapa proses dengan menggunakan external entity dan data flow serta dilengkapi dengan penggambaran data store. Berikut ini merupakan penjabaran dari proses yang ada pada DFD Level 1. Data Flow Diagram dapat dilihat pada Gambar 2 di bawah ini:



Gambar 2 : Data Flow Diagram Level 1

Pada **Proses Pertama** konsumen memasukkan data konsumen agar dapat masuk ke dalam tampilan menu utama dan memilih atau melihat barang yang dijual di web penjualan online. Data konsumen tersebut juga dikirimkan system kepada admin.

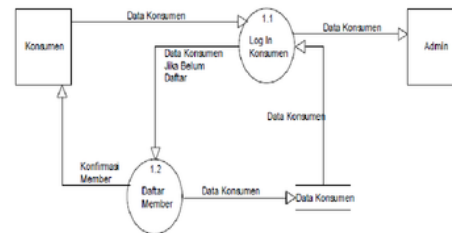
Pada **Proses Kedua**, setelah konsumen memasukkan data konsumen maka konsumen dapat melihat barang-barang yang dijual di web Fivale Bags dan memesan barang yang diinginkannya. Barang yang akan dipesan konsumen disebut dengan data pesan barang yang nantinya akan disimpan di data store data pesan barang dan menghasilkan status pesan bagi konsumen. Pada proses ini juga dilakukan input oleh admin mengenai data stok barang yang nantinya akan disimpan dalam data store data stok barang.

Pada **Proses Ketiga**, system akan menghasilkan output data tagihan yang harus dibayarkan konsumen melalui bank. Setelah konsumen membayar tagihan tersebut konsumen dapat mengupload bukti bayar agar system dapat memverifikasi bukti bayar tersebut yang nantinya akan menghasilkan data bukti bayar terverifikasi yang dikirimkan kepada konsumen dan admin. Karena bukti barang terverifikasi maka admin segera mengepack dan mengirimkan barang kepada konsumen.

Pada **Proses Keempat**, pemilik Fivale Bags dapat mengecek ataupun mencetak laporan penjualan dalam bentuk hardfile ataupun sofffile.

5.c. Data Flow Diagram Level 2 Proses Pertama

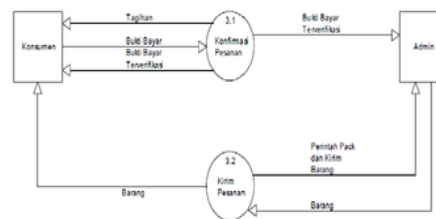
Pada proses pertama menggambarkan proses akses member untuk masuk kedalam menu utama dari website penjualan dimana konsumen menginputkan data konsumen ke dalam system. Jika konsumen sudah terdaftar menjadi member maka konsumen akan memilih menu log in konsumen agar dapat masuk ke system namun jika belum maka konsumen harus mendaftar terlebih dahulu pada menu daftar member yang nantinya menghasilkan konfirmasi member sehingga konsumen dapat masuk ke menu utama sistem. Data konsumen tersebut juga akan dikirimkan kepada admin. Data Flow Diagram level 2 proses pertama dapat dilihat pada Gambar 3 di bawah ini.



Gambar 3 : Data Flow Diagram Level 2 Proses pertama

5.d. Data Flow Diagram Level 2 proses ketiga

Pada proses ketiga menggambarkan proses verifikasi pesanan dimana system menghasilkan output berupa tagihan yang harus dibayarkan oleh konsumen. Jika konsumen sudah membayar tagihan tersebut, konsumen dapat mengupload bukti bayar agar dapat diverifikasi oleh system sehingga menghasilkan data bukti bayar terverifikasi yang dikirimkan kepada konsumen dan admin. Karena bukti bayar terverifikasi maka admin akan segera mengepack dan mengirimkan barang kepada konsumen. Data Flow Diagram level 2 proses ketiga dapat dilihat pada Gambar 4 di bawah ini:



Gambar 4 : Data Flow Diagram Level 2 proses ketiga

5.e. Desain Data Barang

Pada form ini admin akan memasukan data-data stock barang yang ready yang nantinya dapat dilihat oleh konsumen. Data-data tersebut berupa jenis tas, kode barang, nama barang, harga, dan jumlah stock yang nantinya akan disimpan pada data store data stock barang. Desain Data Barang dapat dilihat pada Gambar 5 di bawah ini:

Gambar 5 : Desain Data Baran

5.f. Desain Pendaftaran Member

Pada form ini konsumen yang belum memiliki akun harus mendaftar terlebih dahulu dengan memasukkan data diri sesuai dengan fakta yang ada. Pada proses pendaftaran ini digunakan untuk mencatat data calon member yang akan mendaftar menjadi member. Desain Pendaftaran member dapat dilihat pada Gambar 6 di bawah ini:

Gambar 6 : Desain Pendaftaran Member

5.g. Desain Login member

Konsumen atau member dapat masuk ke system dengan memasukkan username dan kata sandi sesuai pada saat melakukan pendaftaran member. Desain Login member dapat dilihat pada Gambar 7 di bawah ini:

Gambar 7 : Desain Login Member

5.h. Desain Pemesanan Barang

Setelah konsumen melihat-lihat barang yang dijual, maka konsumen akan memesan barang yang diinginkan. Desain pemesanan barang dapat dilihat pada Gambar 8 di bawah ini:

Gambar 8 : Desain Pemesanan Barang

5. i. Desain Laporan penjualan

Pada form ini pemilik dapat melihat laporan penjualan yang tersimpan di dalam system. Desain laporan penjualan dapat dilihat pada Gambar 9 di bawah ini :

Gambar 9 : Desain laporan Penjualan

6. Penutup

Dengan adanya sistem informasi penjualan ini bisa diimplementasikan dengan mudah, sehingga dapat menjadi solusi tambahan dalam mengatasi permasalahan seperti ; pendataan data member, data stock barang dan pembuatan laporan penjualan yang berhubungan dengan system informasi penjualan. Sistem yang dibuat juga harus didukung oleh seorang admin yang mampu untuk mengoperasikannya. Fitur pengecekan ketersediaan stock barang pada aplikasi ini sangat membantu admin karena dikerjakan secara otomatis oleh komputer. Tampilan program ini dibuat sederhana dengan prinsip kemudahan dalam pembacaan data.

7. Daftar Pustaka

- [1] Anastasya Latubessy, Wiwit Agus Triyanto. (2014). Analisa Dan Perancangan Sistem Pemasaran UMKM Terintegrasi Berbasis Cloud Server. Simetris. Vol 5 No 1. ISSN : 2252-4983
- [2] Lajamudin, Al-Bahra. Analisis dan Desain Sistem Informasi. Graha Ilmu. 2005

- [3] Hadi Sunarko, Bambang Eka Purnama, Indah Uly Wardati, Pembangunan E-Commerce Pada Usaha Dagang (Ud) Harapan Jaya Meubel, Vol 5, No 3 (2016): IJNS Juli 2016
- [4] Rizky Saputro Wibowo, Bambang Eka Purnama, Sukadi, Pembuatan Toko Online Barang Furniture Pada Usaha Dagang (Ud) Pendowo Jati Pacitan
- [5] Rumanta ., Bambang Eka Purnama, Sistem Informasi Pembelian Dan Penjualan Pada Oka Putra Motor Pacitan, SPEED VOL 5, NO 2 (2013)
- [6] Tri Utami, Bambang Eka Purnama, Sukadi, Pembangunan Sistem Informasi Penjualan Obat Pada Apotek Punung, IJMS - VOL 1 NO 1 2014
- [7] Rulia Puji Hastanti, Bambang Eka Purnama, Indah Uly Wardati, Sistem Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan, BIANGLALA VOL 3, NO 2 (2015)
- [8] Hadi Sunarko, Bambang Eka Purnama, Indah Uly Wardati, Pembangunan E-Commerce Pada Usaha Dagang (Ud) Harapan Jaya Meubel, IJNS VOL 5 NO 3 (2016)
- [9] Choirul Muallifah, Bambang Eka Purnama, Sukadi, Sistem Informasi Penjualan Barang Pada Bengkel Karunia Motor Arjosari, SPEED VOL 8, NO 2 (2016)
- [10] Tri Hariyati, Bambang Eka Purnama, Sukadi, Analisis Dan Perancangan Ecommerce Pada Batik Tulis Tengah Sawah Ngadirojo, JTIK VOL 9 NO 1 – 2018
- [11] Sudarno, Bambang Eka Purnama, Analysis Tracking Online Payment System, IJSTR VOLUME 1 NO 10 – 2012
- [12] Muhammad Multazam, Bambang Eka Purnama, Influence Of Classified Ad On Google Page Rank And Number Of Visitors, JATIT VOL. 81. NO. 2 – 2015
- [13] Wiga Ariyani, Djoko Hanantjo, Bambang Eka Purnama, E-Commerce Web Development in Wiga Art, IJSR - VOLUME 4 ISSUE 5 MAY 2015
- [14] Bambang Eka Purnama (2013), Membangun Toko Onlie Dengan WP Commerce, Graha Ilmu, Yogyakarta
- [15] Bambang Eka Purnama (2008), Konsep Dasar Internet, Teknosain, Yogyakarta

Rancang Bangun e-commerce Kerajinan Tas

ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

12%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

8%

★ www.scribd.com

Internet Source

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 1%

Rancang Bangun e-commerce Kerajinan Tas

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5